

## **La Lúdica, Motor Que Mueve el Aprendizaje**

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Edilma Valencia González

Julio 2018.

Copyright © 2018 por Edilma Valencia González. Todos los derechos reservados.

### **Dedicatoria**

A mi esposo y a mi hijo, por su gran capacidad de entrega, dándome la fortaleza y motivación para seguir superándome, a mi madre y hermano por su cariño y apoyo y por supuesto a mi nieta Mariangel. También quiero mencionar a mis tres ángeles, mi papá y mis dos hermanos, quienes desde algún lugar me acompañan.

### **Agradecimientos**

A Dios por darme vida y salud, a la Universidad los Libertadores por orientarme para terminar mi especialización. A mi profesor magister César Augusto Sánchez Rojas a quien admiro por su paciencia y dedicación y a las personas que de una u otra forma contribuyeron en la realización de este artículo.

## **Resumen**

El propósito de este trabajo es exponer los problemas de aprendizaje de un grupo de estudiantes de grado sexto, cuyas edades oscilan entre 11 a 16 años, en su mayoría repitentes, de la sede Jhon F. Kennedy, Sevilla Valle. De igual manera ofrecer unas alternativas de mejoramiento en su bajo rendimiento académico y aspecto disciplinario que acompaña a estos jóvenes. Ante esta situación el objetivo principal es desplazar la apatía, la indisciplina y la falta de compromiso de estos niños frente a las actividades escolares, mediante la aplicación de la lúdica como herramienta metodológica en el aprendizaje; logrando así proyectar una dimensión humana en su desarrollo, que les permita convertirse en seres dinámicos con autoestima, entregados a su quehacer estudiantil.

Se resalta que la aplicación de la lúdica en las prácticas escolares, implican sin duda alguna un cambio significativo en la actitud de los educandos, lo cual conlleva a realizar un trabajo con mejores resultados, más aún si se aplica de manera transversal en las diferentes áreas del conocimiento.

Palabras Clave: Aprendizaje, Lúdica y juego, Desarrollo humano, Calidad de vida, Dimensiones humanas

### **Abstrac**

The purpose of this article is to expose the learning problems of a group of sixth grade students, whose ages range from 11 to 16 years, mostly repeating, from the headquarters of Jhon F. Kennedy, Sevilla Valle. Similarly offer alternatives for improvement in their low academic performance and disciplinary aspect that accompanies these young people. Given this situation, the main objective is to displace the apathy, indiscipline and lack of commitment of these children to school activities, through the application of play as a methodological tool in learning; thus achieving to project a human dimension in their development, which allows them to become dynamic beings with self-esteem, dedicated to their student work.

It is emphasized that the application of play in school practices, without doubt imply a significant change in the attitude of the students, which leads to perform a job with better results, even more if it is applied transversally in different areas of knowledge.

Palabras Clave: Learning, Play and play, Human development, Quality of life, Human dimensions

## Tabla de Contenido

Introducción.....	14
1. Planteamiento del problema .....	15
1.1. Descripción del problema .....	15
1.2. Formulación del problema .....	17
2. Objetivos.....	18
2.1. Objetivo general .....	18
2.2 objetivos específicos .....	18
3. Diseño metodológico.....	18
3.1 enfoque y metodología.....	19
4. Justificación .....	19
5. Marco contextual .....	20
6. Abordaje teórico .....	22
6.1. Antecedentes .....	22
7. Propuesta .....	30
7.1. Título: cuento “la historia de piti” .....	30
7.2 población y muestra .....	30
7.3 descripción de la propuesta.....	30
7.4 implementación de la propuesta .....	31
8 conclusiones .....	32
9. Anexos .....	34
Anexo 3 .....	35

Autoría del cuento Lic. Edilma Valencia González y grupo 6-4 .....	36
10. Referencias .....	33

## Tabla de Figuras

Figura 1. Planteamiento del Problema.....	17
<i>Figura 2.</i> Diseño Metodológico .....	18
Figura 3. Fotos sede Jhon F. Kennedy .....	21
<i>Figura 4.</i> Etapas .....	30
Figura 5. Actividad Recreativa.....	34



## **Introducción**

La lúdica es considerada como una de las herramientas más eficaces utilizadas en el proceso académico, para crear un ambiente de armonía en los estudiantes, donde por medio del juego disfruten su quehacer escolar.

Los procesos de jugar con las palabras, elaborar sopas de letras, dibujar, colorear, crear cuentos ilustrados, participar en dinámicas de juego encierran la esencia misma del saber; conlleva a abrir las puertas a una nueva dimensión humana en la pedagogía: la de descubrir en los niños la creatividad, el goce por su labor escolar, el de trabajar en armonía.

Se hace necesario que además de los procedimientos curriculares expuestos por el Ministerio de Educación, se integre a éstos la lúdica para que enriquezca las actividades escolares en las aulas de clase; entendiéndose por este nombre todo espacio dentro o fuera de un salón, aprovechados para desempeñar el rol de educador.

En el presente trabajo se dará a conocer de manera clara y sencilla como la lúdica y el juego inmerso en las actividades académicas, logran que el niño se apropie de los temas impartidos por el maestro, consiguiendo los objetivos propuestos de forma agradable.

### **1. Planteamiento del problema**

#### ***1.1. Descripción del problema***

Durante el diario discurrir de las actividades en la Institución Educativa Sevilla, Sede Jhon F. Kennedy de la ciudad de Sevilla Valle, se logra evidenciar que un grupo de estudiantes con edades entre los 11 y 16 años del grado 6-4 de secundaria reflejan actitudes de apatía en el proceso de aprendizaje, mostrando comportamientos tales como: indisciplina, inseguridad,

desmotivación y baja autoestima que repercuten de manera evidente en su desempeño académico.

Tales procedimientos son generados en gran parte por el método de enseñanza, carente de prácticas adecuadas a las necesidades e intereses de los niños que se establecen en nuestra institución.

Sumado a lo anterior, se puede constatar que la mayoría de estos muchachos provienen de hogares disfuncionales, donde algunos han sido acogidos por los llamados hogares de paso, con madres sustitutas, sin dejar de mencionar aquellos que viven casi solos o al cuidado de un hermano mayor o familiar cercano. Por supuesto, viven en entornos sociales demarcados por el delito, la pobreza y la falta de valores.

La planeación de actividades académicas está ceñida al currículo, diseñado por el Ministerio de Educación Nacional, donde prima de manera relevante cumplir con un plan de estudios, en determinados períodos de tiempo, sin otorgar la verdadera importancia al cómo se hace.

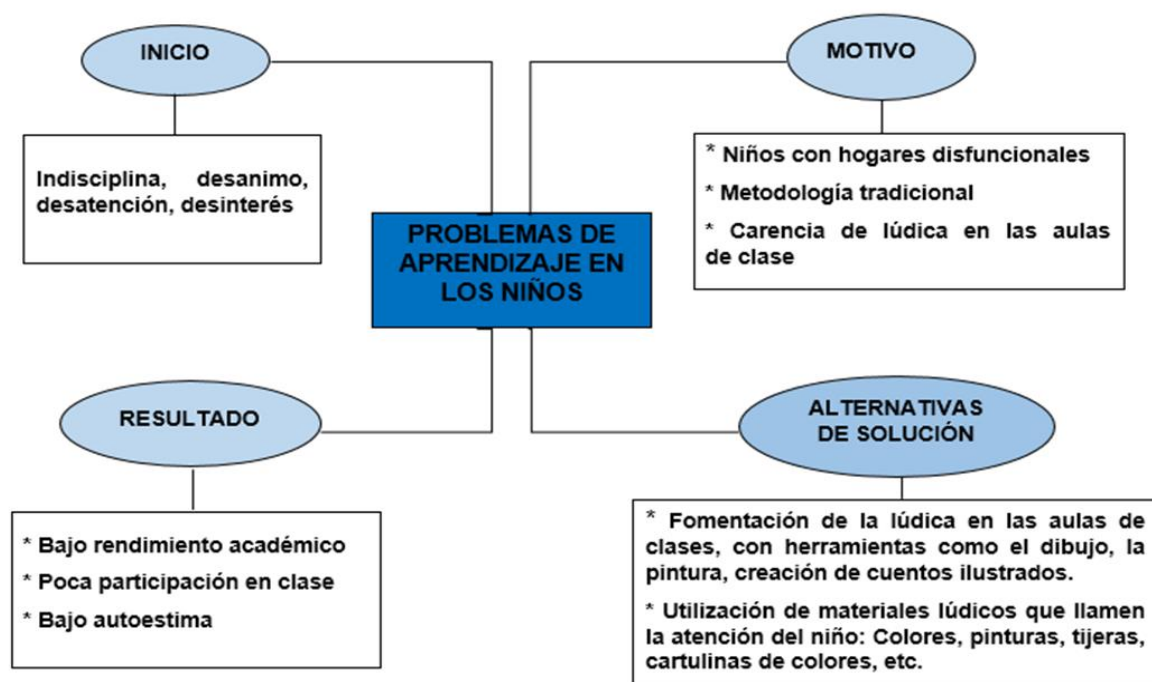
Por esta razón se hace urgente la planeación conjunta de prácticas pedagógicas donde se incluya la lúdica como factor potencializador del aprendizaje y desarrollo integral del niño.

Ampliando más la realidad encontrada, se logra identificar también que, desde el contexto familiar, los padres han delegado la responsabilidad de sus hijos al colegio, considerándolo una especie de guardería infantil, donde lo importante es que el niño esté allí, no importa si aprende o no y donde el maestro se convierte en psicólogo, consejero, guía espiritual, etc

## 1.2. Formulación del problema

¿Es la lúdica un factor fundamental en el proceso pedagógico de niños con problemas de aprendizaje?

Figura 1. Planteamiento del Problema



Fuente: Propia

## 2. Objetivos

### 2.1. Objetivo general

Elaborar una propuesta pedagógica conjunta, basada en el componente lúdico como estrategia fundamental para minimizar los problemas de aprendizaje, en estudiantes de grado sexto, de la Institución Educativa Sevilla, Sede Jhon F. Kennedy.

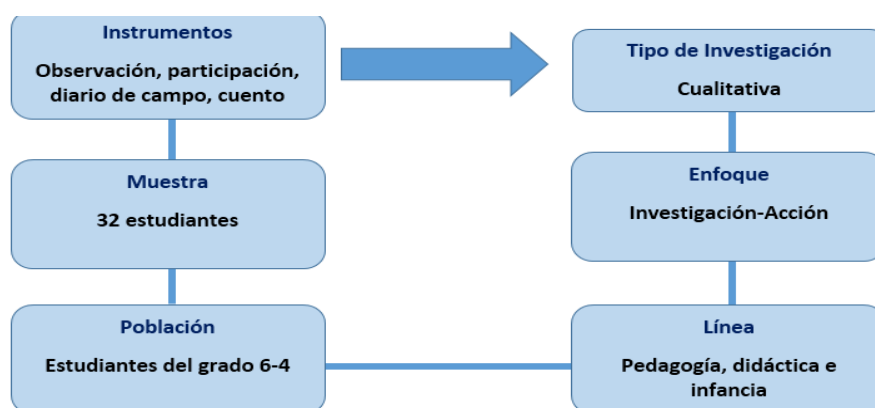
### 2.2 objetivos específicos

-Desarrollar actividades lúdicas que generen en los niños el gusto por las prácticas escolares.

-Promover en los compañeros docentes de la sede Jhon F. Kennedy, la reflexión para que en su práctica pedagógica esté inmersa la lúdica, como factor importante en el proceso académico.

-Integrar a los planes de aula la lúdica y el juego de manera transversal, en las diferentes áreas del conocimiento, para lograr un aprendizaje eficaz, de manera amena por parte de los niños.

**Figura 2. Diseño Metodológico**



Fuente: Propia.

### ***3.1 enfoque y metodología***

El tipo de investigación aplicado es de un enfoque cualitativo, ya que como orientadores es posible generar conocimientos que conlleven a ofrecer una mejor calidad de vida de los niños; dar solución a los problemas existentes de manera que involucre a toda la comunidad educativa.

El enfoque es de investigación-acción y se utiliza para aplicar actividades que realizan los docentes en sus aulas con fines como el desarrollo curricular, mejora de programas educativos y sistemas de planeación.

La línea de la investigación institucional es pedagogía de medios y mediaciones, ya que se pueden implementar actividades lúdicas que generen conocimientos en espacios recreativos y la línea de la facultad es pedagogía, didáctica e infancia que hace énfasis en la formación de infantes contemporáneos conduciéndolos por la ruta del saber.

## **4. Justificación**

Este trabajo nace de la necesidad de ofrecer alternativas de solución a los problemas de aprendizaje de un grupo de estudiantes de grado sexto de la sede Jhon F. Kennedy en Sevilla Valle, implementando la lúdica como elemento básico en los programas curriculares, para ser aplicado en las aulas de clase.

Con este método se busca minimizar los impactos negativos que dejan los niños al terminar el año escolar o abandonar el colegio por deserción, pues esto inquieta notablemente a la comunidad en general, que va extendiendo comentarios negativos acerca del bajo

rendimiento académico de los estudiantes, así como sus actitudes de indisciplina que afecta por supuesto a los más pequeños.

Algunos logros que se pretende conseguir son:

- Realizar una planeación curricular en conjunto con los docentes que orientan clases en esta sede, de manera que el proyecto se aplique en forma en las diferentes áreas académicas.

- Diseñar un modelo pedagógico donde la lúdica esté inmersa en cada una de las actividades escolares programadas por los maestros.

De igual manera, con este artículo se contribuye académicamente al mejoramiento de la labor educativa, pues los niños accederán a unas mejores condiciones metodológicas, nuevos conocimientos y el fortalecimiento conceptual de la Institución en mención; a través de experiencias innovadoras que nos lleven a obtener unos resultados académicos y formativos más eficaces.

Además, con esta propuesta, se incurre personalmente a la adquisición de saberes significativos que pueden ser aplicados a la formación de los niños, en el diario discurrir de mi carrera laboral.

## **5. Marco contextual**

El trabajo se lleva a cabo en la Institución Educativa Sevilla, sede Jhon F. Kennedy, ubicada en el municipio de Sevilla, departamento del Valle del Cauca, república de Colombia, en la parte occidental del país, entre el océano pacífico y la cordillera central; con una superficie de 22.140 km cuadrados, ocupando el puesto 23 entre los 32 departamentos.

Limita por el norte con los departamentos de Chocó y Risaralda, por el oriente con Quindío y Tolima, por el sur con el Cauca y por el occidente con el océano pacífico. Según el último censo nacional de población en el año 2015, el Valle del Cauca cuenta con una población de 4.613.000 habitantes, siendo uno de los departamentos más densamente poblados.

La educación es una condición indispensable para alcanzar el desarrollo integral de una región, constituyéndose en un instrumento para el cambio, no sólo en términos de crecimiento económico, sino también de mejoramiento social.

A nivel educativo cuenta con educación pre-escolar, básica primaria, secundaria y universitaria en convenios con facultades y el SENA. Sus principales atractivos son: la plaza de la Concordia, La Basílica menor de San Luis Gonzaga, la Casa de la Cultura que en el mes de Agosto celebra el Festival Bandola, donde se invitan artistas nacionales e internacionales y los mejores exponentes de la música andina. La Semana Santa es famosa en la comunidad, pues en esta época cientos de personas devotas acuden a Sevilla para presenciar los actos religiosos de esta gran “Semana Mayor”

**Figura 3. Fotos sede Jhon F. Kennedy**



Fuente: propia

## **6. Abordaje teórico**

En el desarrollo de este artículo, se hizo necesario el reconocimiento de otros trabajos investigativos, que apoyan en gran medida la aplicación de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños.

### **6.1. Antecedentes**

#### ***Referente Uno***

Nombre del trabajo:” La lúdica, una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar, del centro educativo No. 74 del Barrio Las Flores” (Fontalvo, Herrera & Primo, 2001). Esta investigación fue desarrollada por estudiantes de Especialización en Pedagogía para el desarrollo del pensamiento, de la Ciudad de Barranquilla. Dirigida a 52 niños de grado preescolar, con el objetivo de diseñar una propuesta metodológica estructurada y fundamentada en estrategias lúdicas, para permitir el libre desarrollo del pensamiento creativo en los niños.

El aporte que ofrece esta investigación al artículo desarrollado es observar como una propuesta lúdica bien fundamentada, permite desarrollar el libre pensamiento de una manera creativa.

#### ***Referente Dos.***

Título: “La lúdica como estrategia en la construcción del pensamiento lógico matemático” (Cifuentes, Z y Méndez R. 2002). Este trabajo fue realizado por estudiantes de licenciatura



en Educación infantil y preescolar, de la localidad de Puerto Bogotá, Cundinamarca, con una población muestra conformada por 30 niños del nivel preescolar, donde uno de sus objetivos plantea la creación de situaciones agradables e interesantes, para lograr que los estudiantes sean sujetos activos en la formulación y solución de problemas

Los autores resaltan como el aprendizaje es más efectivo si se hace en unas condiciones agradables, con entornos recreativos.

### ***Referente Tres***

Proyecto titulado: “La lúdica, estrategia fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas”. (Merchán & Rodríguez, 2002), la cual fue realizada por estudiantes de licenciatura en Educación Infantil y Preescolar en el municipio de Melgar Tolima. Este documento se basó en la realización de talleres lúdicos en algunas Instituciones Educativas del mismo lugar, con el fin de demostrar a aquellas comunidades la importancia de la lúdica en el desarrollo integral de los niños.

Aquí podemos observar como el trabajo conjunto con otras instituciones conlleva a que los resultados sean más eficaces, cuando existe el apoyo de otras personas, además de darles a conocer la importancia de la lúdica en las actividades escolares.

### ***Referente Cuatro***

Título: Recreación Ecológica

Autor: Paul Petazol

Editorial: [www.libertadoresonline.net/campus/index.php](http://www.libertadoresonline.net/campus/index.php).

Palabras clave: Impacto, Contaminación, Recreación, Lúdica

Contenido: La recreación es un derecho que tenemos todos los individuos y con mayor razón si esta se realiza en el campo, pero teniendo en cuenta su preservación, es decir, si realizamos un campamento, al terminar esta actividad debemos dejar el espacio libre de toda contaminación; pues en esta forma el impacto ambiental será menor. (Año 2000)

El aporte a tener en cuenta es que la recreación siempre será importante, más aún si se hace en espacios libres como el campo.

### ***Referente Cinco***

Título: “La tradición lúdica en el curriculum educativo, los juegos y deportes de pelota en Educación Física” Una propuesta comprensiva.

Autores: Urruabarrena, Oudui Usabiaga; García, Daniel Martos

Contenido: Los juegos han estado tradicionalmente en el pacto previo de las condiciones del desafío entre los dos bandos.

Palabras clave: pelota, Pacto-desafío, Educación física y comprensión.

Editorial: Los Libertadores

Fecha: 2012

El aporte es el de los juegos, o sea que siempre estarán presentes en el área de Educación Física y en todas las actividades en donde se desee implementar.

### ***Referente Seis***

Título:” Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social”

Autores: Romero, Eva M; Ortega, Rosario y Monks y Claire

Fecha: 2.012

Palabras Clave: Actividad lúdica, Competencia social, Agresividad injustificada, Educación infantil

Contenido: Entre las malas relaciones que pueden surgir en las interacciones sociales, está la agresividad injustificada y el acoso. La agresividad puede ser considerada un antecedente del fenómeno bullying, que podría prevenirse mediante programas educativos adecuados. El objeto de este estudio ha sido comprobar que la intervención dirigida a mejorar las relaciones interpersonales en escenarios de actividad lúdica, promueven las buenas relaciones.

Editorial: Los Libertadores

### ***El Aprendizaje***

El aprendizaje es una de las actividades de la cognición humana que ha sido tratado desde diferentes puntos de vista (psicológico, filosófico, antropológico, entre otras), por eso en la actualidad constituye un escenario de reflexión e investigación permanente, en el que se analizan no sólo las posturas teóricas, sino que se develan nuevas concepciones sobre el proceso de aprendizaje, las cuales están ligadas a contextos y escenarios que hacen parte del acto educativo.

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario señalar que se identifican instantes particulares en el recorrido educativo vivido hasta el momento, los cuales brindan un panorama general de los escenarios escolares. Lo anterior surge con al nacimiento de la

psicología en el siglo XX, como ciencia social que se interesa por el funcionamiento de la mente, iniciando un campo de debate frente a cómo se dan los procesos de aprendizaje.

Sumado a lo anterior y desde la contemporaneidad de la educación, también se postulan otros enfoques pedagógicos que bajo el sustento de la Escuela Nueva proponen otras formas de ver el aprendizaje y por lo tanto los roles del proceso de enseñanza. Desde esta perspectiva se considera que los seres humanos son producto de su capacidad para adquirir conocimientos y controlar propositivamente la naturaleza para construir cultura.

### ***El Conductismo***

Surge con una pretensión de posicionar a la psicología como ciencia con criterio de objetividad, es decir, comprobable y verificable. En términos de aprendizaje, significa que éste se presenta bajo conductas observables que pueden ser modificadas a través de programas de condicionamiento; por lo tanto, el conductismo plantea que el aprendizaje se da por asociación de sensaciones, las cuales empiezan a construir ideas que se establecen con los principios de semejanza, contigüidad espacial, temporal y causalidad.

Por lo tanto, considera que la mente es una “tabula rasa” y que todo el aprendizaje se da por mecanismos asociativos (Pozo 1.997. p.25). Estas hipótesis traen como consecuencia importante el considerar al estudiante como el eje principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues es quien determina qué aprender, cuándo aprender y cómo aprender. En este sentido es quien planifica, decide, ejecuta y evalúa.

El conductismo enseña que el hombre no es nada más que una máquina que responde al condicionamiento. Un escritor ha resumido el conductismo de esta manera: “El principio central del conductismo es que todos los pensamientos, sentimientos e intenciones, todos

esos procesos mentales no determinan lo que hacemos. Nuestra conducta es el producto de nuestro condicionamiento. Somos máquinas biológicas y no actuamos conscientemente; más bien reaccionamos al estímulo”.

***El Constructivismo De Piaget.*** Piaget es el creador de un sistema teórico completo y complejo que pretende dar cuenta de prácticamente todas las facetas del desarrollo cognitivo humano. Este sistema teórico de amplio alcance, asentado en unas sólidas suposiciones filosóficas, contrasta con la multiplicidad de mini-teorías o modelos que pretenden explicar únicamente dominios muy concretos de comportamiento, que caracteriza el estado de la psicología evolutiva actual.

Sus estudios sobre el nacimiento de la inteligencia y desarrollo cognitivo temprano y, su propuesta de que el objeto es algo que se construye en los primeros meses, ha dado lugar a una ingente cantidad de investigaciones. Piaget también realizó trabajos pioneros y aplicó su sistema teórico en ámbitos como:

- El egocentrismo y la capacidad para adoptar la perspectiva del otro.
- La moralidad, apartándose del estudio de la acción moral para centrarse en el juicio moral del niño y cómo éste cambia en las diferentes edades y se relaciona con las estructuras cognitivas propias de cada estado de desarrollo.

La problemática por la que está interesado Piaget es fundamentalmente filosófica y epistemológica: el problema del conocimiento y de su origen, cómo conocemos y cómo pasamos de estados de conocimiento de menor validez, a estados de conocimiento de mayor validez, tomando como criterios válidos aquellos que sanciona el pensamiento científico, que

para Piaget es el modelo de pensamiento que supone la culminación del desarrollo, aquel al que sólo el adulto puede tener acceso (Piaget 1.979)...

### ***La Lúdica***

La lúdica se identifica con el ludo que significa, acción que produce placer, diversión y alegría y toda acción que se relacione con la recreación y una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, dibujo, pintura, entre otros.

Lúdica. Dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. “Los juegos son la forma más elevada de la investigación” (Albert Einstein).

El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, la recreación, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encaminarse a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

“No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar”  
(George Bernard Shaw)

Ernesto Yturalde Tagle, investigador, conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes significativos, utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, comenta: “es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro”.

Yturalde agrega: “Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general; pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje.

Para muchos el jugar está ligado al ocio o equivale a perder el tiempo y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se les aplica bajo la metodología del aprendizaje experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida”.

Carlos Alberto Jiménez, un reconocido autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica describe: “Lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”.

## 7. Propuesta

“¡El juego es el disfraz del aprendizaje, un disfraz libre, divertido y transparente, que no pretende ocultar nada, más bien enseñar todo”

Ernesto Yturralde

### 7.1. Título: cuento “la historia de piti”

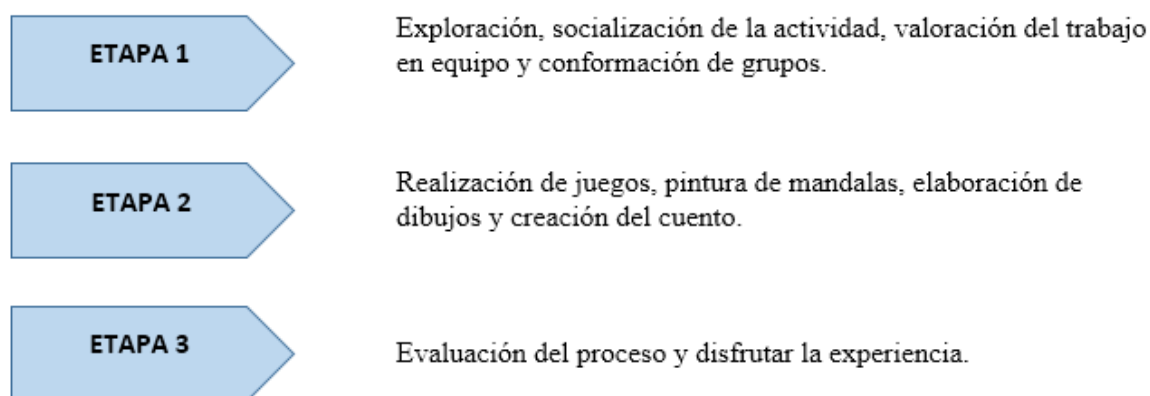
### 7.2 población y muestra

De una población total de 178 estudiantes, de la sede Jhon F. Kennedy, se tomó una muestra de 32 niños, pertenecientes al grado 6-4, donde se aplicaron diferentes actividades lúdicas y recreativas, que hicieran posible la realización del trabajo. (Anexo 3)

### 7.3 descripción de la propuesta

Se trata de elaborar un cuento sencillo ilustrado que más bien parece una historieta. La idea surgió en la realización de una actividad recreativa al aire libre; donde se originó la creación del cuento “la historia de piti”.

### Figura 4. Etapas





De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, las encuestas y los talleres se hizo el siguiente planteamiento: por medio de la implementación y desarrollo de las prácticas lúdicas y recreativas se contribuye a que el niño sea agente dinámico en el colegio. Cabe anotar, que los niños se sienten satisfechos con estas actividades, ya que despiertan en ellos el valor del compromiso.

Los resultados son muy buenos, pues se puede apreciar el cambio de actitud en los estudiantes, poco a poco se nota menos la desmotivación y florece el dinamismo en cada uno de ellos.

#### ***7.4 implementación de la propuesta***

Tabla 1. Plan de Acción

Objetivo General: sensibilizar a los estudiantes sobre el concepto del trabajo en equipo a partir del cuento pepito

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	TEMATICA	METODOLOGIA	NUMERO DE PARTICIPANTES	TIEMPO DE DURACIÓN	RECURSOS	EVALUACION
-conocer el concepto de colaboración y trabajo de equipo  -asumir una actitud activa y participativa de un cuento ilustrado	El trabajo en equipo, en la creación de un cuento ilustrado.	1.Reunido el grupo de 32 estudiantes se da una explicación sobre lo que es el trabajo en equipo. Luego reunidos por grupos colorea cada niño un mandala.	Grupos de 4 o 5 estudiantes	Abril 3/2018 Martes -De 9:15 a 11:00 am 2 horas	-humanos; el coordinador, los niños.  -el cuento, hojas de block, lapiceros lápices, colores, tinta negra, marcadores, cartillas, reglas, borradores block mediano	-Capacidad para reconocer los factores del trabajo en equipo.
		2.Se realiza la lectura "campanas de año nuevo".	Todo el grupo, 32 niños	Abril 10/2018 Martes -De 9:15 a 11:00 am 2 horas		-Análisis y comprensión lectora.
		3. A partir de varias palabras clave que se les entrega a los niños, cada grupo construye un cuento.	Grupos de 4 o 5 estudiantes	Abril 17/2018 Martes -De 9:15 a 11:00 am 2 horas		-Colaboración grupal.
		4. seleccionamos el cuento del grupo que termine primero y segundo, luego por unanimidad dejamos uno solo y se le hace unos ajustes en su estructura.	Grupos de 4 o 5 estudiantes	Abril 24/2018 Martes -De 9:15 a 11:00 am 2 horas		-Uso de las herramientas lúdicas
		5. Se procede a elaborar la respectiva ilustración (los dibujos, a delinearlos y colorearlos).	Grupos de 4 o 5 estudiantes	Mayo 8/2018 Martes -De 9:15 a 11:00 am 2 horas		
		6.Por último se reproducimos el cuento en el block.	Grupos de 4 o 5 estudiantes	Mayo 16/2018 miércoles -De 9:15 a 11:00 am		

Fuente: Propia

## **8 conclusiones**

Como resultado de este trabajo, es posible concluir que los problemas de aprendizaje en los niños generan una inmensa apatía por el que hacer estudiantil, hasta que finalmente llega la deserción escolar; si a ello se suma los factores sociales y familiares en que viven, el proceso de adaptación al colegio se hace más difícil.

Dentro del análisis expuesto se puede deducir que la lúdica inmersa en los planes de aula es el motor que mueve a los niños a trabajar con entusiasmo.

No obstante, a un que se presentaron dificultades fue una experiencia enriquecedora al observar el cambio progresivo en la actitud de los niños, se nota el gusto por las clases y a pesar del entorno en el que se desenvuelven, la mayoría hizo el esfuerzo por realizar el trabajo y se comprometieron con hacer las tareas para que se cumpliera con los objetivos propuestos.

## 10. Referencias

- Cifuentes Z., A. P., & Mendez R., M. (2002). La lúdica como estrategia para la construcción del pensamiento lógico matemático. Tesis de grado. Puerto Bogotá, Colombia: Instituto de Educación Abierta y a Distancia: Universidad del Tolima.
- Ernesto Yturalde y asociados, Andragogia, Latinoamerica, 2008.
- Fontalvo Rudas, V. D., Herrera Cantillo, A. M., & Primo Soto, E. (2001). La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del 78 nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores. Tesis de grado. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico.
- Jiménez, C. (1997). La lúdica como experiencia cultural. Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio.
- Merchán, S. M., & Rodríguez, G. N. (2002). La lúdica estrategia fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. Tesis de grado. Melgar, Colombia: Instituto de Educación Abierta y a Distancia: Universidad del Tolima.
- Piaget, J. (1979). Tratado de lógica y conocimiento científico (1). Naturaleza y métodos de la epistemología. Buenos Aires: Paidós.
- Pozo, J. 1997. Teorías Cognitivas del Aprendizaje. España: Ediciones Morata.
- Shaw, George Bernard (1919). Heartbreak house. Project Gutenberg edition. Recuperado de <http://www.sandroid.org/GutenMark/wasftp.GutenMark/MarkedTexts/hrtbk10.pdf>

## 9. Anexos

**Figura 5. Actividad Recreativa**



## Anexo 3



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LICEO SEVILLA  
17673600025-891900536-0  
AÑO LECTIVO 2018

Listado estudiantes 6-4 sede JHON F. KENNEDY

Nº	APELLIDOS Y NOMBRE	EDAD
1	ANDRADE HENAO STEFANIA	14
2	ARIAS ARENAS JHONATAN ESTIVEN	13
3	CRIOLLO GRISLES XIMENA ANDREA	11
4	DIAZ ARIAS ANYI MARCELA	14
5	GALARRAGA OCHOA KELLY ALEXANDRA	12
6	JARAMILLO CHAVARRIA JUAN JOSE	13
7	MUNOZ MONCADA JOHN ANDERSON	13
8	ORTIZ MELISSA	16
9	ORTIZ GRANADOS JOHN ALEXANDER	13
10	PORRAS VELEZ BRAYAN STEVEN	14
11	RAMIREZ HENAO ELIZABETH	11
12	RAMOS GAVIRIA JERALDIN	12
13	RENDON GRAJALES SARA SOFIA	11
14	RENGIFO PALACIO JOAN ESTEVAN	14
15	REYES GOMEZ YULIETH DAYANA	12
16	RODAS QUICENO KELIN TATIANA	14
17	RODRIGUEZ ARROYAVE HERNAN ANDRES	15
18	RUBIO MUNOZ JULIANA	15
19	RUIZ CALLEJAS LUNA	11
20	SALAS ARANGO OSCAR FABIAN	13
21	SALAZAR HERNANDEZ VALENTINA	11
22	SANCHEZ GRANDA JHOAN ESTEBAN	11
23	SANCHEZ VILLADA JUAN ESTEBAN	12
24	SEGURO PINEDA JHOAN ESTIVEN	12
25	TABARES RAMIREZ ANA MARIA	11
26	TORO LOPEZ JANIER EDIER	11
27	VALENCIA BEDOYA DANIEL DAVID	12
28	VALENCIA CASQUETE SAMUEL	12
29	VARGAS FONSECA JENNIFER ADRIANA	12
30	VELASQUEZ QUINTERO ANGELA MARIANA	14
31	VELASQUEZ SABOGAL KEVIN ESTEBAN	11
32	ZAPATA RAMIREZ BRAYAN	14

**Autoría del cuento Lic. Edilma Valencia González y grupo 6-4**

